Family & Friends
Dirk Henn
Moonlight Market
Règles
MADE IN EUROPE
Sustainable Production
GREEN GAMES
1
Est. 1989
QUEEN GAMES

Moonlight Market

Un jeu de Dirk Henn pour 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Tous les 29 jours, un mystérieux marché prend vie à la lueur de la pleine lune. Vous êtes doué pour la fabrication de bijoux et vous voulez utiliser vos mains habiles et votre œil affûté afin de sélectionner les meilleures pierres précieuses et de créer de magnifiques colliers décorés. Seuls les joueurs qui produiront les colliers les plus beaux et les plus ouvragés gagneront les faveurs de l'empereur et recevront un poste permanent à sa merveilleuse cour.

Matériel

- **150 Maillons de chaîne**

5× Marteau

5× Sceau

5× Maillon sans valeur

10× Maillon avec 2 pierres précieuses d'une valeur de 4

10× Maillon avec 2 pierres précieuses d´une valeur de 7

Maillon avec une pierre précieuse :

2×1 *2×2* *2×3* *2×4* *3×5* *3×6* *2×7* *2×8* *2×9* *2×10* *1× ×2*

- **65 Cartes Or**
  d'une valeur de 1 à 13, réparties en 5 couleurs

- **5 Coussins de velours**
  de 2 tailles différentes

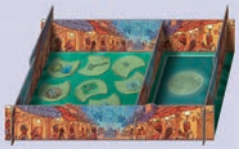
- **5 Plateaux**

- **5 Marqueurs de réputation**

- **29 Sceaux**

- **1 Pièce de départ**

- **1 Cercueil**
  (voir page 11 pour les instructions d'assemblage)



- **1 Piste de réputation**
  (qui sert aussi de couvercle au cercueil)

Vue d'ensemble et Objectif du jeu

Bienvenue au Moonlight Market !

À chaque tour, vous commencez par enchérir sur le marché contre vos concurrents afin de récupérer les pierres précieuses dont vous allez avoir besoin pour vos bijoux. Vous utiliserez ensuite les pierres précieuses que vous avez acquises pour fabriquer les colliers les plus précieux possible afin de gagner un maximum de points de réputation à la fin de chaque saison ainsi qu'en fin de partie.

Une partie de Moonlight Market se termine après 4 saisons à l'issue desquelles le joueur qui a le plus de réputation obtient un poste permanent à la cour de l'empereur et remporte la partie.

Mise en place

1. En fonction du nombre de joueurs et en vous servant du tableau ci-contre, (à droite), placez les **coussins de velours** indiqués au milieu de la table. Veillez à ce que le coussin de velours comportant la **lune** soit toujours placé en haut et posez les autres coussins en-dessous. Laissez de la place pour une carte à côté de chaque coussin.

1–3 joueurs	*4 joueurs*	*5 joueurs*
1-5	1-5	1-5
1-5	1-5	1-5
	1-5	1-5
	4-5	4-5
		5

2. Placez la **piste de réputation** au-dessus du coussin de velours avec la lune.

3. Mélangez tous les **maillons de chaîne** et placez-les faces cachées près de la zone de jeu où ils forment la réserve. Placez les **sceaux** à côté de ces derniers où ils forment également une **réserve**.

4. Choisissez une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

   - **1 plateau**
   - **1 carte de chaque valeur allant de 1 à 13**
   - **1 marquer de réputation**
   - **1 jeton 30/60**
   - **3 sceaux**

   Posez votre **plateau** devant vous. Veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'espace sous votre plateau afin de pouvoir y placer 3 maillons de chaine pour chaque pierre précieuse.

   Mélangez vos **cartes** et placez-les à gauche de la lune sur votre plateau.

   Posez votre **marqueur de réputation** sur la case 0 de la piste de réputation.

   Placez votre **jeton 30/60** au milieu de la piste de réputation. Placez vos **3 sceaux** sur la lune sur votre plateau.

5. Placez le **cercueil** sur un bord de la zone de jeu.

6. Le joueur qui porte le plus de bijoux prend la **pièce de départ**. Si vous préférez, c'est le joueur le plus jeune qui reçoit la pièce de départ.

Déroulement de la partie

Une partie de Moonlight Market est composée de **4 saisons**, chacune divisée en **3 tours** avec un **décompte** à la fin de chaque saison. Au **début de chaque saison**, vous prenez **4 cartes** de votre pioche et vous **remplissez** les différents **coussins de velours** avec des maillons de chaine.

Un **tour** est composé de **2 phases** :

1) ■ Phase d'enchères
Lors de la phase d'enchères, vous jouez une carte de votre main afin d'obtenir les maillons actuellement disponibles sur l'un des coussins de velours.

2) ■ Phase de fabrication du collier
Lors de cette phase, vous fabriquez 5 colliers différents avec les maillons de chaîne que vous avez récupérés lors de la phase d'enchères et vous essayez de créer les bijoux les plus précieux possibles.

Effectuez ces deux étapes **trois fois** jusqu'à ce que vous ayez récupéré tous les maillons de chaine sur les coussins de velours.
Ces trois tours sont suivis d'un **décompte** lors duquel vous recevez des points de réputation en fonction de la qualité de vos bijoux.

Après le dernier décompte à la fin de la 4e saison, la partie se termine par **deux décomptes finaux.** Le joueur qui a le plus de réputation à l'issue de ces décomptes remporte la partie.

Une saison en détail

Une saison est composée de **3 tours** avec un **décompte** à la fin du 3ème tour.

Début de la saison

Au début de chaque saison, vous prenez chacun **4 cartes** de votre pioche.

Placez ensuite un **maillon** de la réserve face visible sur chaque case vide des **différents coussins de velours**. Si lors de la première saison, vous révélez des maillons avec un marteau, mettez-les de côté et mélangez-les avec les autres maillons faces cachées une fois que vous avez rempli tous les coussins de velours.

Vous effectuez maintenant trois tours. Chaque tour est divisé en deux phases :

Au début de chaque saison, chaque case des différents coussins de velours doit comporter 1 maillon de chaîne.

1) ■ Phase d'enchères:

Le joueur qui possède la pièce de départ commence et les autres suivent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui débute la phase d'enchères commence par placer la **pièce de départ à côté du coussin de velours avec la lune**.

Exemple :
Léa possède actuellement la pièce de départ, elle débute donc le tour. Elle place la pièce de départ à côté du coussin de velours avec la lune avant de jouer une carte.

Lorsque c'est votre tour, placez une de vos cartes au choix à côté d'un **coussin de velours** afin d'enchérir.
Cela peut mener à deux situations :

1) Il n'y a pas d'autre carte à côté du coussin de velours.

Placez votre carte à côté du coussin de velours afin d'enchérir.

2) Il y a déjà une carte à côté du coussin de velours.

Vous pouvez placer votre carte près de ce coussin uniquement si votre enchère est **supérieure** à celle déjà en jeu.
Dans ce cas, **rendez** la carte que vous remplacez à son propriétaire.
Ce dernier **ne** peut cependant pas reprendre cette carte dans sa main et il **doit** la poser devant lui afin de la placer à côté d'un autre coussin plus tard lors de cette phase.
Vous devez ensuite donner un **sceau** au joueur à qui vous avez rendu la carte. Si vous **n'avez pas de sceau**, vous **ne** pouvez pas choisir cette option et vous **devez** donc placer votre carte sur une case vide à côté d'un autre coussin.

Si un autre joueur vous rend une de vos cartes, vous ne pouvez la placer à côté d'un autre coussin que lorsque ce sera à nouveau votre tour. Conformément aux règles expliquées ci-dessus, vous pouvez utiliser la carte que vous avez récupérée pour surenchérir sur une autre carte ou la placer sur une case vide à côté d'un autre coussin de velours.

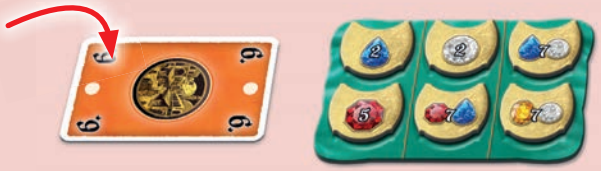
Si c'est de nouveau votre tour mais que vous avez déjà placé une carte à côté d'un des coussins, vous êtes obligé de passer. Continuez à jouer ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que **vous ayez tous placé une carte** à côté d'un coussin de velours.

Exemple :
Léa joue une carte de valeur 9 sur la case vide à côté du coussin du bas.

Exemple :
Jonathan joue une carte de valeur 6 sur la case vide à côté du coussin du haut.

Exemple :
Anika joue une carte de valeur 12 sur le coussin du bas, ce qui bat le 9 de Léa. Léa récupère donc sa carte et Anika doit lui donner un sceau.

Exemple :
Léa joue sa carte de valeur 9 sur le coussin du haut et surenchérit ainsi sur le 6 de Jonathan qui reprend sa carte et reçoit un sceau de Léa.



Exemple :
Jonathan ne peut surenchérir sur aucune des autres cartes avec son 6, il le place donc sur la dernière case vide à côté du coussin du milieu.

Il y a désormais une carte à côté de chacun des coussins, une pour Léa, une pour Jonathan et une pour Anika. La phase d'enchères est donc terminée et la partie continue avec la phase de fabrication du collier.

2) Phase de fabrication du collier :

Vous pouvez tous effectuer cette phase **en même temps**. Recevez chacun les maillons de chaine situés sur le coussin à côté duquel vous avez placé votre carte.

Lors du premier tour, prenez chacun les maillons situés sur la **colonne de gauche** du coussin à côté duquel se trouve votre carte. Lors du **deuxième tour**, prenez les maillons situés sur la **colonne du milieu** et lors du **troisième tour,** prenez ceux de la **colonne de droite**.

Si votre carte se trouve à côté du **coussin de velours avec la lune** prenez également la **pièce de départ.**

Placez ensuite les cartes que vous avez jouées sur vos **piles de défausse** respectives à droite de la lune sur votre plateau.

Placez maintenant les **maillons de chaîne** que vous avez récupérés sous vos différents colliers sous vos plateaux. Veillez à ce que les pierres précieuses représentées sur vos maillons de chaine **correspondent** à celles de votre plateau. Pour les maillons de chaîne qui comportent **plusieurs pierres précieuses**, vous pouvez choisir le collier sous lequel vous voulez les placer.

Attention: Vous **ne pouvez pas** défausser **un maillon de chaîne**. Vous **devez** placer tous les maillons de chaîne avec des pierres précieuses que vous recevez sous un collier avec une pierre précieuse correspondante.

Si lors d'une enchère vous recevez **deux maillons ou plus avec la même pierre précieuse**, vous pouvez **choisir l'ordre** dans lequel vous les placez.

Exemple :

Léa (bleue) reçoit la pièce de départ et les 3 maillons de chaîne de gauche du coussin du haut.

Jonathan (orange) reçoit les deux maillons de gauche du coussin du milieu.

Anika (verte) reçoit les deux maillons de gauche du coussin du bas.

Chacun met les cartes qu'il a utilisé dans sa défausse et place ensuite les maillons de chaîne qu'il a reçus.

Exemple :
Anika décide de placer le maillon de chaîne avec la pierre précieuse bleue et blanche sous le collier bleu et elle place le maillon vert sous le collier vert.

Important: Votre collier ne peut être constitué au **maximum** que de **3 maillons de chaîne !** Si vous souhaitez **ajouter un autre maillon de chaîne** à une pierre précieuse sous laquelle se trouvent déjà 3 maillons de chaîne, vous **devez** défausser **les 3 maillons de chaîne** qui **se trouvent sous** cette pierre précieuse avant de placer le nouveau. Si la **valeur totale** des 3 maillons que vous défaussez est égale **ou supérieure à 20**, vous recevez un **sceau de** la réserve. Vous commencez alors un **nouveau collier** avec le nouveau maillon que vous placez.

Exemple :
Anika peut choisir l'endroit où elle veut placer ses deux nouveaux maillons. Si elle les place tous les deux sur le blanc, le maximum de 3 maillons sera dépassé et elle devra donc défausser les 3 maillons qui se trouvent sous ce collier.
Elle décide donc de ne placer qu'un maillon de chaîne sur le blanc et l'autre sur le bleu.

Note: Si lors de la phase de fabrication du collier vous rencontrez une situation dans laquelle l'ordre de jeu est important, commencez par le joueur qui possède la pièce de départ lorsque vous attachez les différents maillons de chaine et continuez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

En plus des maillons de chaine avec des pierres précieuses, vous pouvez également trouver les maillons suivants :

Marteau :

Si votre enchère vous donne un marteau, vous devez l'utiliser **immédiatement** pour **retirer un maillon de chaîne** déjà attaché à l'un de vos colliers **ou jeter** le marteau **sans l'utiliser**. Dans les deux cas, **défaussez** ensuite ce **maillon**.

Important: Vous devez effectuer l'effet du marteau, **avant d'attacher** d'autres maillons à votre collier ! Vous ne pouvez pas retirer un maillon que vous venez de recevoir.

Sceau :

Prenez **un sceau** de la réserve et **défaussez** ensuite ce **maillon**.

×2 :

Il y a un maillon ×2 pour chaque type de pierre précieuse. Ce dernier **double la valeur de l'ensemble de votre collier**. Ce maillon est pris en compte dans votre limite de 3 maillons par collier !

Exemple : La collier rouge [7 / ×2 / 8] représenté ici a une valeur de 30.

Maillon de chaîne sans valeur :

Ce maillon a une valeur de 0 et **doit être attaché** à un collier de votre choix. Ce maillon est pris en compte dans votre limite de 3 maillons par collier!

Placez les **maillons défaussés dans le cimetière**, vous n'en aurez plus besoin pendant le reste de la partie.

Décompte

À la **fin du troisième tour,** vous avez encore **une carte en main**, que vous replacez maintenant **sur votre pioche**.

Remarque : À la fin de la 4ème saison, votre pioche est épuisée. Conservez la dernière carte dans votre main pour le décompte final.

Vous effectuez maintenant un **décompte** :

Vérifiez tous les colliers de la gauche vers la droite et **calculez leurs valeurs** en additionnant les **chiffres** inscrits sur les différentes pierres précieuses qui les composent, puis comparez-les avec les colliers des autres joueurs. Chaque collier vous rapporte maintenant des points de réputation en fonction de votre classement par rapport aux colliers de la même couleur des autres joueurs.

Pour chaque couleur, le joueur qui a le collier avec la **valeur la plus élevée** gagne **4 points de réputation**, celui qui est à la deuxième place gagne **2 points de réputation** et enfin le joueur à la **troisième place** gagne **1 point de réputation**.

Si vous êtes plusieurs à posséder la **même valeur** pour une des couleurs de collier, vous gagnez tous les points de réputation correspondant à votre **classement.**

Important: Pour recevoir des points de réputation pour une couleur de collier, vous devez avoir placé **au moins un maillon en dessous** de la pierre précieuse de la couleur correspondante sous votre plateau. Les maillons sans valeur et les maillons x2 qui sont placés seuls sous une pierre précieuse ne comptent **pas !**

Indiquez vos **points de réputation** avec le **marqueur de réputation** de votre couleur sur la **piste de réputation.** Si vous atteignez ou dépassez **30 points,** prenez le **marqueur 30/60 de votre couleur** au milieu de la piste de réputation, côté 30 visible, et placez-le devant vous. Si vous atteignez ou dépassez **60 points, retournez** simplement le **marqueur de façon à ce que le côté 60 soit visible.**

Exemple de décompte à la fin de la première saison :

Plateau de Léa :

Plateau de Jonathan :

Plateau d'Anika :

Collier bleu :
Anika a un collier d'une valeur de 11, Léa et Jonathan ont tous les deux des colliers d'une valeur de 7. Anika reçoit donc 4 points de réputation et Léa et Jonathan en reçoivent chacun 2.

Collier rouge :
Avec une valeur de 10, Jonathan possède le collier rouge le plus précieux et reçoit 4 points de réputation. Léa obtient la deuxième place avec un score de 6 et reçoit donc 2 points. Anika ne reçoit PAS le point de la troisième place, car elle n'a pas placé de maillon sous le collier rouge.

Collier blanc :
Avec une valeur de 16, le collier d'Anika est le plus précieux et elle gagne donc 4 points de réputation. Léa est en deuxième position avec son collier d'une valeur de 15 et obtient 2 points. Le collier de Jonathan n'est composé que d'un seul maillon sans valeur, il ne reçoit donc PAS le point de la troisième place.

Collier vert :
Jonathan et Anika reçoivent chacun 4 points de réputation pour leurs colliers d'une valeur de 9. Léa n'a pas placé de maillon sous le collier vert et ne gagne donc rien.

Collier jaune :
Le collier de Léa, d'une valeur de 10, lui rapporte 4 points de réputation. Jonathan reçoit 2 points pour son collier de 8 et Anika 1 point pour son collier de 7. Cela signifie que Léa a marqué un total de 10 points lors du premier tour et que Jonathan et Anika ont chacun gagné 13 points.

Vous pouvez maintenant commencer une nouvelle saison. Conservez les maillons de chaîne que vous avez collectés jusqu'à présent.

Fin de partie

Après le décompte de la 4ème saison, la partie se termine avec **deux décomptes finaux :**

1) Comptez le nombre de **sceaux** que vous possédez encore à ce stade. En fonction de la majorité, vous recevez respectivement 4/2/1 points de réputation pour les 1ère/2ème/3ème places.

!! Important: Pour recevoir des points de réputation, vous devez posséder **au moins un sceau !**

Exemple de décompte final :

<u>1) Sceaux :</u>
Léa a obtenu le plus de sceaux avec un total de 7 et reçoit 4 points de réputation, Anika reçoit 2 points pour la 2ème place (4 sceaux) et Jonathan 1 point pour la 3ème place (1 sceau).

2) Comparez la **carte** qu'il vous **reste en main** avec celles des autres joueurs. Celui qui a la valeur la plus élevée/la deuxième plus élevée/la troisième plus élevée gagne respectivement 4/2/1 points de réputation.

<u>2) Cartes restantes en main :</u>
Il reste à Léa une carte de valeur 4, ce qui est la valeur la plus élevée - elle gagne donc 4 points de réputation. Jonathan reçoit 2 points pour sa deuxième place (carte de valeur 3). Anika obtient 1 point pour la troisième place (carte de valeur 1).

La règle suivante s'applique également lors du décompte final : **En cas d'égalité,** vous **recevez tous** les points de victoire correspondants à votre classement.

Le joueur qui possède **le plus de points de réputation** à l'issue de ces décomptes remporte la partie et devient le nouveau fabriquant de bijoux de l'empereur. En cas d'égalité, vous vous partagez la victoire.

Règles spéciales pour une partie à deux joueurs

Lors d'une partie à deux joueurs, vous jouez avec **Dirk**, un **troisième joueur fictif** qui exécute ses propres actions avec votre aide et gagne également des points de réputation.

Changements lors de la Mise en place :

Lors de la mise en place, choisissez une **couleur pour Dirk** et donnez-lui un **plateau, des cartes d'une valeur allant de 1 à 13 ainsi que 3 sceaux de cette couleur.** Mélangez ses cartes et laissez la pile face cachée à côté de son plateau. Placez son matériel de façon à ce qu'il soit **le troisième** et dernier joueur au cours du premier tour. Lors des tours suivants, respectez l'ordre de jeu habituel dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est également possible que Dirk soit le premier joueur lors d'un tour.

Changements pendant la partie :

Lorsque c'est le tour de Dirk dans la ■ **Phase d'enchères,** effectuez les étapes suivantes à sa place :

- **Révélez** la **première carte** de sa pioche.

- En commençant par le **coussin de velours du haut avec la lune**, vérifiez si Dirk peut placer sa carte:
  - ➔ Si la case à côté du coussin de velours est **vide** ou si la **valeur de la carte de Dirk est supérieure** à celle de la carte qui est déjà sur cette case, placez la carte de Dirk sur la case à côté du coussin de velours et, le cas échéant, redonnez la carte remplacée à son propriétaire. Lorsque Dirk rend une carte, il donne également un sceau à la personne concernée.
  - ➔ Si **la valeur de la carte de Dirk** est **inférieure** ou **identique à la carte déjà en place**, ou si Dirk **ne possède plus de sceaux**, continuez avec le **coussin de velours suivant** et vérifiez à nouveau s'il peut placer sa carte.

Si à un moment vous remplacez une **des cartes de Dirk** par une de vos cartes, vous devez la lui rendre et la placer face visible devant son plateau et également lui donner **un sceau.** Dirk **doit rejouer** cette carte lors de son prochain tour, conformément aux règles.

Exemple :
Dirk joue avec la couleur bleue. Il ne peut pas surenchérir sur la carte du dessus (12) avec sa carte (9). Il pourrait surenchérir sur la carte du coussin du milieu, mais comme il ne possède plus de sceau il pose sa carte sur le coussin du bas.

Lors de la **Phase de fabrication du collier,** vous devez collecter les maillons de chaine pour Dirk et les placer sur son plateau. Les règles suivantes s'appliquent :

- Les maillons de chaîne sont **placés par ordre croissant** de valeur.
- Si Dirk a reçu des maillons de chaîne de même valeur, il les place en fonction de l'ordre des pierres précieuses, **de gauche à droite.**
- Dirk place les **maillons sans valeur** et les **maillons avec 2 pierres précieuses** sur son collier qui comporte actuellement le **moins de maillons**. S'il y a plusieurs colliers dans cette situation, il les place à sur le collier concerné le plus à **gauche**.
- Dirk défausse les maillons de chaîne avec des sceaux comme d'ordinaire et il reçoit **un sceau de la réserve en** échange**.**
- Dirk défausse les maillons de chaîne avec un **marteau qu'il n'a pas utilisé.**
- Dirk attache comme d'habitude les maillons de chaîne **x2** à la pierre précieuse correspondante. S'il a reçu un autre maillon de cette pierre au cours du même tour, il place le maillon x2 en dernier.
- Les colliers de Dirk **ne peuvent jamais être composés de plus de 3 maillons de chaîne** et il peut être obligé de les défausser lorsqu'il reçoit un autre maillon de chaîne de la pierre précieuse correspondante. Il reçoit également un sceau s'il doit défausser un collier d'une valeur de 20 ou plus.

Exemple :
Dirk a reçu 3 maillons de chaîne. Tout d'abord, le maillon de la plus faible valeur, le maillon sans valeur, est placé à l'endroit où il y a le moins de maillons sur son plateau : les colliers rouge et blanc sont encore vides - il place donc son maillon sous la pierre précieuse de gauche, c'est à dire la rouge. Il y a égalité pour le maillon de chaîne avec les deux pierres précieuses - il est à nouveau placé la plus à gauche possible, sur la pierre rouge. Pour finir le dernier maillon avec une pierre précieuse de valeur 8, est également posé sous le collier rouge.

Changements à la fin de la saison :

A la fin de la saison, Dirk prend part au décompte de chaque couleur de collier comme d'ordinaire. Déplacez son marqueur de réputation sur la piste de réputation en conséquence.

Changements à la fin de la partie :

À la fin de la partie, Dirk participe également au décompte pour la majorité des sceaux et au décompte pour la carte restante.

Règles spéciales pour une partie solo

Lors d'une partie solo, vous jouez avec **une autre personne fictive** en plus de Dirk : **Beate**.
Beate joue selon les mêmes règles que Dirk.

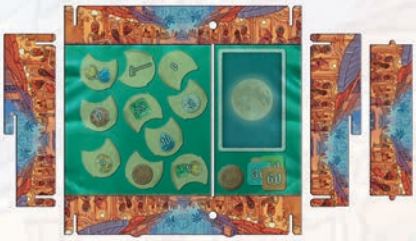
Cette variante peut vous demander une certaine organisation, car vous jouez pour un total de trois joueurs.
Réussirez-vous à battre Beate et Dirk ?

Note: Vous pouvez également jouer avec Dirk et/ou Beate dans une partie à trois ou quatre joueurs !
Vous devrez alors utiliser plus de coussins.

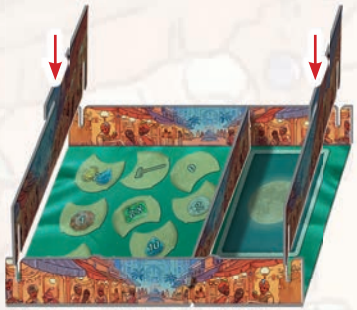
Instructions de montage du cercueil

Avant votre première partie, vous devez monter le cercueil :

1) Préparez les différentes parties du cercueil comme indiqué ci-contre.



2) Insérez la séparation centrale et repliez les deux côtés du cercueil vers le haut.



3) Placez les parties latérales sur les deux côtés du cercueil grâce aux encoches prévues à cet effet. Veillez à ce que le côté le plus large de ces parties latérales soit placé à l'opposé de vous.

4) C'est prêt !

Plus de jeux de Dirk Henn :

Qui veut entrer dans la compétition afin de construire le palais de l'Alhambra ?

Le "Jeu de l'année 2003" pour la première fois dans la boîte compacte de la version Family& Friends !

Avec 4 extensions incluses:

- *La Faveur du Vizir*
- *Les Campements*
- *Les Bazars*
- *Les Fauconniers*

Disponible à partir d'octobre 2024

Disponible à partir de 2025

Vue d'ensemble

- **4 saisons,** suivies de 2 décomptes finaux

- Pour chaque **saison** : préparation → 3 tours → décompte

  → **Préparation :** Remplissez les différents coussins de velours
  → Piochez 4 cartes

  → **3 tours** – lors de chaque tour :

  1) Phase d'enchères :
  Jouez une carte à tour de rôle, surenchérissez si necessaire (payer 1 sceau !), jusqu'à ce que vous ayez chacun placé une carte.

  2) Phase de fabrication du collier (simultanément**):**
  Attachez vos maillons aux pierres précieuses du collier.

  → **Décompte :**
  Comparez vos différentes valeurs de collier pour chaque couleur :

Valeur la plus élevée :	**4 points**
Deuxième valeur la plus élevée :	**2 points**
Troisième valeur la plus élevée :	**1 point**

  En cas d'égalité, vous recevez tous la totalité des points de votre classement.

- **Décompte final :**
  1) Le plus grand nombre de **sceaux** (4/2/1 points)
  2) **Carte restante en main** avec la valeur la plus élevée (4/2/1 points)

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

Maillons spéciaux

Marteau *(à toujours utiliser en premier!):*
Enlevez 1 maillon de chaîne de votre choix ou **défaussez** si vous ne l'utilisez pas.

Sceau :
Recevez **1 sceau** de la réserve, puis défaussez le maillon.

x2 :
Double la valeur de l'ensemble du collier.

Maillon de chaîne sans valeur :
Vous **devez placer** ce maillon de **valeur 0 !**

MADE IN EUROPE
Sustainable Production
GREEN GAMES
Est.1989
QUEEN GAMES